

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
MATERI KEKAYAAN BUDAYA KOTA PALEMBANG DI KELAS IV
SD NEGERI 222 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Darma Zahra

NIM : 06131282126018

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
MATERI KEKAYAAN BUDAYA KOTA PALEMBANG DI KELAS IV SD
NEGERI 222 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Darma Zahra

NIM : 06131282126018

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
MATERI KEKAYAAN BUDAYA KOTA PALEMBANG DI KELAS IV SD
NEGERI 222 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

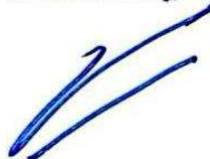
Putri Darma Zahra

NIM: 06131282126018

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diujikan dalam ujian akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 195012151986032092

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
MATERI KEKAYAAN BUDAYA KOTA PALEMBANG DI KELAS IV SD
NEGERI 222 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

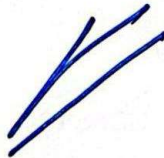
Putri Darma Zahra

NIM: 06131282126018

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan:

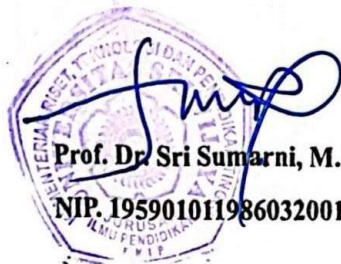
Pembimbing



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

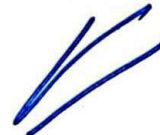
Ketua Jurusan,



Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd
NIP. 195901011986032001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
MATERI KEKAYAAN BUDAYA KOTA PALEMBANG DI KELAS IV SD
NEGERI 222 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Putri Darma Zahra

NIM: 06131282126018

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 07 Januari 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

2. Anggota : Bunda Harini, M.Pd.

Palembang, Januari 2025

Koordinator Program Studi

Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Darma Zahra

NIM : 06131282126018

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Flipbook* Materi Kekayaan Budaya Kota Palembang di Kelas IV SD Negeri 222 Palembang", ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Januari 2025

Yang Membuat Pernyataan



Putri Darma Zahra

NIM. 06131282126018

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Segala puji dan syukur atas semua yang diberikan Allah SWT telah mempermudah dan meridhoi setiap perjalanan dari SD hingga kuliah pada jenjang S1 di Universitas Sriwijaya. Atas izin Allah, SW, segenap perjuangan dan ikhtiar serta do'a , akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Shalawat serta salam saya curahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan rasa syukur, terima kasih, kasih sayang dan hormat, saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Diri sendiri, terima kasih sudah menyelesaikan perjuanganmu sampai akhir.
2. Kedua orang tua saya, Bapak Darwan dan Ibu Rusmala. Terima kasih atas dukungan serta do'a yang diberikan kepada putri sulung kalian. Terima kasih telah bersedia menjadi penopang terbaik dalam setiap jalan yang saya tapaki.
3. Adik-adik saya, terima kasih telah bersedia mendengarkan keluh kesah kakak kalian yang bahkan permasalahan yang diceritakan belum tentu kalian mengerti.
4. Keluarga besar, terima kasih telah memberikan motivasi kepada saya untuk lebih semangat dalam menuntut ilmu.
5. Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd selaku dosen pembimbing, terima kasih atas bimbingan, masukan, dan ilmu dalam menyelesaikan skripsi ini dengan penuh sabar dan keridhoan.
6. Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi selama penelitian skripsi ini.
7. Seluruh Ibu / Bapak dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang sudah memberikan abdi terbaiknya selama perkuliahan
8. Keluarga Besar SD Negeri 222 Palembang yang bersedia untuk membantu proses penelitian sehingga dapat berjalan dengan lancar.
9. Teman-Teman Pengabdian Arisan, terima kasih telah kebersamaan perjuangan saya. Pertemuan saya dengan kalian adalah sebuah anugerah yang Allah Swt. berikan kepada saya. Kebahagiaan dan kesedihan yang kita bagi bersama

selama proses perkuliahan sungguh akan menjadi kenangan yang tidak akan saya lupakan.

10. Teman-teman PGSD angkatan 2021

11. Almamater Universitas Sriwijaya

MOTTO

“Memulai dengan Penuh Keyakinan, Menjalankan dengan Penuh Keikhlasan,
Menyelesaikan dengan Penuh Kebahagiaan”

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Flipbook* Materi Kekayaan Budaya Kota Palembang di Kelas IV SD Negeri 222 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A sebagai Dekan FKIP UNSRI, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan, Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd sebagai Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini dan kepada penguji yang telah menjadi penguji.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Januari 2025

Yang membuat pernyataan



Putri Darma Zahra

NIM. 06131282126018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI	v
PENYATAAN.....	vi
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Bahan Ajar.....	7
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar	7
2.1.2 Fungsi Bahan Ajar	7
2.2 Bahan Ajar Digital.....	8
2.2.1 Pengertian Bahan Ajar Digital	8
2.2.2 Fungsi Bahan Ajar Digital	8
2.3 <i>Flipbook</i>	9
2.3.1 Pengertian <i>Flipbook</i>	9
2.3.2 Keunggulan dan Kelemahan <i>Flipbook</i>	10
2.3.3 Proses Produksi <i>Flipbook</i>	10
2.3.4 Aplikasi Pengembangan <i>Flipbook</i>	12
2.4 Peserta Didik	13
2.4.1 Pengertian Peserta Didik.....	13

2.4.2 Karakteristik Peserta Ddik	13
2.5 Materi Kekayaan Budaya Kota Palembang.....	14
2.6 Penelitian Relevan	15
2.7 Kerangka Berpikir	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Jenis Penelitian	19
3.2 Lokasi dan Jadwal Penelitian	20
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	20
3.2.2 Jadwal Penelitian	20
3.3 Subjek Penelitian	20
3.4 Prosedur Penelitian.....	20
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	24
3.5.1 Wawancara	24
3.5.2 Angket.....	25
3.5.3 Angket Validasi Ahli	25
3.5.4 Angket Respon Peserta Didik	26
3.5.5 Tes	26
3.6 Instrumen Penelitian.....	26
3.6.1 Instrumen Wawancara.....	27
3.6.2 Instrumen Angket Validasi Ahli Desain.....	27
3.6.3 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	29
3.6.4 Instrumen Angket Validasi Ahli Praktisi.....	31
3.6.5 Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	34
3.6.6 Instrumen Tes.....	35
3.7 Teknik Analisis Data.....	40
3.7.1 Analisis Data Kualitatif.....	40
3.7.2 Analisis Data Kuantitatif.....	40
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian.....	44
4.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	44
4.1.1.1 Analisis Pembelajaran.....	45
4.1.2 <i>Design</i> (Perancangan).....	50

4.1.2.1 Pemilihan Aplikasi.....	51
4.1.2.2 Pemilihan Materi.....	51
4.1.2.4 Perancangan Instrumen Pengumpulan Data	64
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	64
4.1.3.1 Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis <i>Flipbook</i>	64
4.1.3.2 Validasi Ahli.....	73
4.1.4 <i>Implementation</i> (Pelaksanaan).....	82
4.1.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	99
4.2 Pembahasan.....	102
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	106
5.1 Kesimpulan.....	106
5.2 Saran.....	107
DAFTAR PUSTAKA.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Daftar Pertanyaan Wawancara.....	25
Tabel 3. 2 Instrumen Wawancara	27
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Validasi Ahli Desain	27
Tabel 3. 4 Instrumen Validasi Ahli Desain.....	28
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Validasi Ahli Materi.....	29
Tabel 3. 6 Instrumen Lembar Validasi Ahli Materi.....	30
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Validasi Ahli Praktisi	31
Tabel 3. 8 Instrumen Lembar Validasi Ahli Praktisi	32
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta didik.....	34
Tabel 3. 10 Instrumen Angket Respon Peserta didik	34
Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Tes.....	35
Tabel 3. 12 Soal Pretest dan Posttest.....	37
Tabel 3. 13 Kategori Nilai Validasi	41
Tabel 3. 14 Kriteria Tingkat Kevalidan produk	41
Tabel 3. 15 Kriteria Kepraktisan	42
Tabel 3. 16 Kriteria Tingkat Kepraktisan produk.....	42
Tabel 3. 17 Kriteria Nilai Normalitas Gain.....	43
Tabel 4. 1 Instrumen Hasil Wawancara.....	45
Tabel 4. 2 <i>Storyboard Layout Flipbook</i>	53
Tabel 4. 3 Proses Pembuatan <i>Flipbook</i>	65
Tabel 4. 4 <i>Storyboard Prototype Flipbook</i>	68
Tabel 4. 5 Daftar Nama Validator.....	73
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Desain.....	74
Tabel 4. 7 Hasil Revisi Berdasarkan Komentar Ahli Desain	75
Tabel 4. 8 Hasil Validasi Ahli Materi	77
Tabel 4. 9 Hasil Revisi Berdasarkan Komentar Ahli Materi.....	78
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Ahli Praktisi.....	81
Tabel 4. 11 Kesimpulan Hasil Penilaian Validasi.....	82
Tabel 4. 12 Tampilan Produk Akhir <i>Flipbook</i>	83
Tabel 4. 13 Skor Hasil Uji Coba <i>One to One</i> (Perorangan).....	94

Tabel 4. 14 Hasil Angket Uji Coba <i>One to One</i> (Perorangan).....	94
Tabel 4. 15 Skor Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	96
Tabel 4. 16 Hasil Angket Uji Coba <i>Small Group</i> (Kelompok Kecil).....	97
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Angket Respon Peserta Didik.....	99
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	100
Tabel 4. 19 Rekapitulasi Perhitungan Skor N-Gain.....	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	18
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan <i>Flipbook</i>	21
Gambar 4. 1 Wawancara wali kelas IV A SD Negeri 222 Palembang.....	45
Gambar 4. 2 Susunan Urutan Isi <i>Flipbook</i>	52
Gambar 4. 3 Pelaksanaan Uji Coba <i>One to One</i> (Perorangan) dan Pengisian Angket.....	93
Gambar 4. 4 Pelaksanaan Uji Coba Small Group (Kelompok Kecil) dan Pengisian Angket.....	96
Gambar 4. 5 Pengerjaan Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Usul Judul.....	116
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	117
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari FKIP UNSRI.....	119
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian dari Kesbangpol.....	120
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan.....	121
Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di Sekolah.....	122
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Desain.....	123
Lampiran 8 Surat Keterangan Validasi Ahli Desain.....	126
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Materi.....	127
Lampiran 10 Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	129
Lampiran 11 Lembar Validasi Ahli Praktisi.....	130
Lampiran 12 Surat Keterangan Validasi Ahli Praktisi.....	133
Lampiran 13 Angket Respon Uji Coba Perseorangan.....	134
Lampiran 14 Angket Respon Uji Coba Kelompok Kecil.....	137
Lampiran 15 Dokumentasi Kegiatan.....	144
Lampiran 16 Dokumentasi Hasil <i>Pretest</i>	146
Lampiran 17 Dokumentasi Hasil <i>Posttest</i>	160
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Skripsi.....	174
Lampiran 19 Hasil Cek Similarity.....	178
Lampiran 20 Surat Bebas Plagiat.....	179
Lampiran 21 <i>Link Barcode</i> Produk.....	180
Lampiran 22 Bukti Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	181
Lampiran 23 Tabel Perbaikan Ujian Akhir Skripsi.....	182
Lampiran 24 Izin Penjilidan.....	189

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS *FLIPBOOK*
MATERI KEKAYAAN BUDAYA KOTA PALEMBANG DI KELAS IV SD
NEGERI 222 PALEMBANG**

Putri Darma Zahra (06131282126018)

06131282126018@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan produk berupa bahan ajar digital berbasis *flipbook* materi kekayaan budaya kota Palembang di kelas IV SD Negeri 222 Palembang, berkenaan dengan prosedur pengembangan, kevalidan, kepraktisan, dan efektifannya. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE yang tahapannya terdiri atas *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri atas wawancara, validasi ahli, angket, dan tes. Hasil validasi ahli desain mencapai 95% dengan katagori sangat valid. Validasi ahli materi ada pada persentase 92% yang mana ini termasuk ke dalam kategori sangat valid. Validasi praktisi mendapatkan 100% dengan kategori sangat valid. Angket respon peserta didik pada uji coba perseorangan mencapai 100%, sementara pada uji kelompok kecil mencapai 99% dengan kategori sangat praktis. Skor N-gain yang didapatkan mencapai 0,87 dengan kategori tinggi. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbasis *flipbook* ini sangat valid, sangat praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan, Bahan Ajar Digital, *Flipbook*, Kekayaan Budaya Kota Palembang, Sekolah Dasar.

***DEVELOPMENT OF DIGITAL TEACHING MATERIALS BASED ON
FLIPBOOKS ON CULTURAL WEALTH MATERIALS OF PALEMBANG
CITY IN GRADE IV OF STATE ELEMENTARY SCHOOL 222 PALEMBANG***

Putri Darma Zahra (06131282126018)

06131282126018@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

siti_dewi_maharani@fkip.unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This study aims to produce a product in the form of digital teaching materials based on flipbooks on the cultural wealth of Palembang city in class IV of SD Negeri 222 Palembang, regarding the development procedure, validity, practicality, and effectiveness. This type of research is a development research using the ADDIE model whose stages consist of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection techniques in this study consist of interviews, expert validation, questionnaires, and tests. The results of the design expert validation reached 95% with a very valid category. The material expert validation was at 92% which is included in the very valid category. Practitioner validation got 100% with a very valid category. The student response questionnaire in the individual trial reached 100%, while in the small group test it reached 99% with a very practical category. The N-gain score obtained reached 0,87 with a high category. Therefore, it can be concluded that this flipbook-based digital teaching material is very valid, very practical, and effective for use in learning activities.

Keywords: Development, Digital Teaching Materials, Flipbook, Cultural Wealth of Palembang City, Elementary Schools.

BAB I

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era Pendidikan abad 21 menuntut pendidikan untuk bisa semakin maju dan mudah diakses oleh semua kalangan. Salah satu contoh adalah kehadiran era 'Revolusi Industri 4.0,' yang berbasis teknologi digital. Perkembangan ini mulai diakui memiliki dampak positif pada dunia pendidikan karena perubahan besar telah terjadi dalam sistem pendidikan (Aspi & Syahrani, 2022). Sejalan dengan hal itu, seorang guru profesional harus meningkatkan keterampilan mengajar sehingga guru tidak hanya dapat memberikan informasi, tetapi juga mampu bertindak sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing. Guru harus dapat menggunakan teknologi digital untuk membuat pembelajaran menjadi inovatif yang memungkinkan peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis.

Berpikir kritis, kreativitas, kerjasama, pemecahan masalah, keterampilan komunikasi, kemasyarakatan, dan karakter adalah semua keterampilan yang digunakan dalam pembelajaran abad ke-21. Terampil dalam memecahkan masalah berarti mampu menyelesaikan masalah. Kemampuan untuk memecahkan masalah dalam proses belajar-mengajar menunjukkan kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis (Mardhiyah et al., 2021). Kemajuan teknologi informasi menjadikan guru di era modern harus mampu menggunakan teknologi digital untuk merancang pembelajaran yang inovatif sehingga kemajuan teknologi informasi memungkinkan pembelajaran dilakukan dimana pun dan kapan pun dibutuhkan tanpa terbatas pada lingkungan formal dan sekolah (Sari, 2023). Berdasarkan hal tersebut perkembangan kebutuhan teknologi harus ditingkatkan melalui literasi digital. Literasi digital adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan seseorang untuk menggunakan alat komunikasi dan teknologi digital untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, dan berkomunikasi dengan orang lain untuk berpartisipasi dalam masyarakat dengan baik. Literasi digital juga berarti kemampuan untuk mencari,

mempelajari, dan memanfaatkan berbagai jenis media (Rahmawati & Suharyati, 2022)

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas IV SD Negeri 222 Palembang mendapatkan informasi bahwa proses pembelajaran di SD Negeri 222 Palembang menggunakan buku cetak sebagai sumber belajar utama pembelajaran. Proses pembelajaran yang hanya menggunakan buku cetak dapat membuat peserta didik menjadi jenuh saat proses pembelajaran. Perasaan jenuh untuk membaca mengakibatkan semakin minim literasi peserta didik sehingga bahan ajar yang lebih inovatif, kreatif, dan efektif harus digunakan dalam proses pembelajaran. Permasalahan dapat teratasi dengan sebuah inovasi pengembangan bahan ajar untuk digunakan guru dan peserta didik yang dalam hal ini pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook*. Bahan ajar digital berbasis *flipbook* adalah kumpulan gambar yang digabungkan untuk memberikan ilusi gerakan dan menjadi urutan animasi sederhana pada buku kecil tanpa memerlukan mesin. *Flipbook* yang kini diminati oleh masyarakat adalah buku digital dimana halaman buku bisa dibuka dan dibaca pada layar monitor komputer (Astuti et al., 2021). Peserta didik akan lebih mudah belajar dengan bahan ajar digital berbasis *flipbook* karena bahan ajar yang inovatif dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Bahan ajar digital *flipbook* ini akan diterapkan pada materi kekayaan budaya kota Palembang untuk peserta didik kelas IV.

Palembang merupakan kota yang kaya akan sejarah dan budaya. Sejarah dan budaya Palembang merupakan salah satu warisan kekayaan yang dimiliki oleh kota Palembang. Generasi muda harus memiliki ketertarikan atau minat mempelajari sejarah dan budaya yang beragam agar sejarah dan budaya tersebut tidak hilang dimakan zaman. Literasi mengenai kebudayaan kota Palembang sangat penting dipelajari oleh peserta didik sekolah dasar. Keberhasilan belajar peserta didik, terutama pemahaman peserta didik tentang sejarah lokal, bergantung pada apa yang dipelajari oleh peserta didik. Pengajaran sejarah lokal sangat mendukung upaya membangun kurikulum muatan lokal yang mengakrabkan peserta didik

dengan lingkungan sekitar (Astuti et al., 2021). Tantangan besar untuk melestarikan budaya lokal kota Palembang adalah minat membaca peserta didik yang rendah. Menurut penelitian *Programme for International Student Assesment (PISA)*, Indonesia menempati urutan ke-57 dari negara yang diteliti, menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia masih memiliki tingkat literasi yang rendah (Mirnawati & Fabriya, 2022). Bahan ajar digital *flipbook* yang menarik dapat menjadi sumber belajar pendukung dalam proses pembelajaran untuk membantu proses pembelajaran berjalan lebih optimal.

Penelitian terdahulu telah banyak mengkaji pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook*, akan tetapi terdapat beberapa perbedaan yang dapat dikaji untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian (Putri & Sumardi, 2022) berhasil mengembangkan bahan ajar digital *flipbook* dengan sangat menarik dan praktis untuk digunakan sebagai bahan ajar kelas IV SD pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Penelitian (Martatiana et al., 2022) juga menunjukkan kevalidan bahan ajar *flipbook* yang dikembangkan secara keseluruhan serta sangat layak untuk digunakan. Penelitian (Santi et al., 2023) juga bahwa bahan ajar pada *flipbook* digital yang dikembangkan sangat praktis dan layak digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran sekolah.

Kontribusi sebagian besar penelitian belum secara optimal mengintegrasikan persamaan yang mendasar, yaitu sama-sama mengembangkan bahan ajar, namun terdapat perbedaan dari segi pelaksanaan, materi, dan hasil penelitian. Penelitian ini berfokus untuk menghasilkan produk bahan ajar digital berbasis *flipbook* materi kekayaan budaya Kota Palembang serta mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar tersebut. Disiplin ilmu yang dikembangkan adalah mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) kelas IV materi Kekayaan Budaya Indonesia.

Berdasarkan informasi yang telah diuraikan, peneliti turut berkontribusi kepada kepala sekolah untuk mengembangkan bahan ajar digital materi kekayaan budaya Kota Palembang menggunakan *flipbook* sebagai solusi minim literasi digital di sekolah tersebut. Selain itu, guna meningkatkan minat belajar, efektivitas,

suasana belajar yang interaktif dan aktif pada proses pembelajaran. Peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Flipbook* Materi Kekayaan Budaya Kota Palembang di Kelas IV SD Negeri 222 Palembang”.

Rumusan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar digital berbasis *flipbook* sebagai sumber belajar pada peserta didik kelas IV SD Negeri 222 Palembang?
2. Bagaimana kevalidan produk pengembangan bahan ajar digital berbasis *Flipbook* sebagai sumber belajar pada peserta didik kelas IV SD Negeri 222 Palembang?
3. Bagaimana kepraktisan produk pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* sebagai sumber belajar pada peserta didik kelas IV SD Negeri 222 Palembang?
4. Bagaimana keefektifan produk pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* sebagai sumber belajar pada peserta didik kelas IV SD Negeri 222 Palembang?

Tujuan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *flipbook* sebagai sumber belajar pada peserta didik kelas IV SD Negeri 222 Palembang.
2. Untuk menguji kevalidan produk pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* sebagai sumber belajar pada peserta didik kelas IV SD Negeri 222 Palembang.
3. Untuk menguji kepraktisan produk pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* sebagai sumber belajar pada peserta didik kelas IV SD Negeri 222 Palembang.

4. Untuk menguji keefektifan produk pengembangan bahan ajar digital berbasis *flipbook* sebagai sumber belajar pada peserta didik kelas IV SD Negeri 222 Palembang.

Manfaat dalam penelitian dan pengembangan ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap bahwa bahan ajar digital berbasis *flipbook* ini akan memberikan kontribusi informasi yang bermanfaat dan menginspirasi inovasi di bidang pendidikan, terutama dalam upaya meningkatkan literasi digital mengenai kekayaan budaya kota Palembang pada tingkat sekolah dasar. Diharapkan juga bahwa ini akan menarik perhatian peserta didik dan berfungsi sebagai sumber referensi yang bermanfaat untuk penelitian lanjutan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi kekayaan budaya kota Palembang pada mata pelajaran IPAS yang diajarkan oleh guru dengan bantuan bahan ajar digital berbasis *flipbook*.

- b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam melakukan pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Sehingga, pembelajaran yang efektif dan efisien dapat terlaksana.

- c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan pertimbangan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik pada materi kekayaan budaya kota Palembang.

- d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bahwa temuan penelitian ini akan menambah pengetahuan dan pengetahuan tentang bagaimana membuat sumber belajar yang bermanfaat bagi pendidik di masa depan. Selain itu, diharapkan bahwa temuan ini akan menjadi acuan bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, H. N., Fitriawanati, M., & Dahlan, U. A. (2020). *Pengembangan Media PANLINTARMATIKA (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian untuk Siswa Sekolah Dasar.*
- Aghytia, S. N., & Dumiyati. (2020). Validitas Pengembangan Modul pembelajaran Ekonomi dengan pendekatan Group Investigation di Kelas XI MA Al-Hidayah JENU. *Jurnal Oportunitas Unirow Tuban.*
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah.*
<http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Arsini, Y., Yoana, L., Prastami, Y., Sumatera, U., & Medan, U. (2023). Peranan Guru sebagai Model dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *JURNAL MUDABBIR (Journal Research and Education Studies)v.*
<http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research.*
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). *Model ADDIE untuk pengembangan Bahan Ajar MenulisTeks Eksplanasi Berbasis Pengalaman.*
<http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Aspi, M., & Syahrani. (2022). Profesional Guru dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 2(1), 64–73.
- Astuti, F., Idris, M., & Sholeh, K. (2021). *Perbedaan Model Pembelajaran Student Teams Achievement Divisions (STAD) dengan Model Pembelajaran Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Mesuji Pengaruh Metode Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Siswa*

- Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI IPA SMA Shailendra Palembang.* 7(1). <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa>
- Azman, M. K. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Materi Kehidupan Masyarakat Pada Masa Pra Aksara Di Indonesia. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(2), 132–141. <https://doi.org/10.17977/um038v5i22022p132>
- Darmawan, D., Sudrajat, I., Kahfi, M., Maulana, Z., & Febriyanto, B. (2021). Perencanaan Pengumpulan Data sebagai Identifikasi Kebutuhan Pelatihan Lembaga Pelatihan. *Journal of Nonformal Education and Community Empowerment*, 5(1), 71–88. <https://doi.org/10.15294/pls.v5i1.30883>
- Effendi, R., Herpratiwi, H., & Sutiarso, S. (2021). Pengembangan LKPD Matematika Berbasis Problem Based Learning di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 920–929. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.846>
- Febriyanti, E., & Mayarni. (2022). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Crossword Puzzle Berbantuan Media Flip Book Terhadap Keaktifan Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 10(4), 816–832. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.26281>
- Harahap, M., Mujib, A., & Syahri Nasution, A. (2022). *Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar*. <http://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFOSJ-LAS>
- Harefa, N., & Laoli, B. (2021). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Bahasa Indonesia Berbasis Saintifik*.
- Hutagalung, O. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Menulis Berorientasi Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Berbasis Kecerdasan Majemuk*.
- Iskandar, M., & Novrianti. (2024). *PENGEMBANGAN COMPUTER BASED TESTING MENGGUNAKAN APLIKASI KAHOOT! UNTUK EVALUASI PEMBELAJARAN*. 9(2). <https://doi.org/10.34125/jkps.v9i2.493>

- Khairinal. (2021). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK BERBASIS FLIP PDF PROFESSIONAL UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI SISWA KELAS X IIS 1 SMA NEGERI 2 KOTA SUNGAI PENUH*. 2(1), 2021. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v2i1>
- Khasanah, I. M., Nuroso, H., & Pramasdyahsari, A. S. (2023). *Efektivitas Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar* (Vol. 3, Issue 2).
- Khotimah, H., Yulita, P., Ayu, S., & Syafaruddin, M. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Flipbook Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS di SMK Negeri 2 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS)*, 1(2), 180–187. <https://jurnal.fkip.unismuh.ac.id/index.php/gurupencerahsemesta>
- Mardhiyah, R. H., Aldriani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*.
- Mariana, E. (2023). Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Online Interaktif untuk Meningkatkan Kompetensi Profesional Guru. *Prima Abdika : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 44–50. <https://doi.org/10.37478/abdika.v3i1.2565>
- Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Manfaat Energi Kelas IV di Sekolah Dasar. *MUALLIMUNA z: ZJURNAL ZMADRASAH z IBTIDAIYAH*, 8, 44–57.
- Meilina, F., Surahman, F., & Sari, M. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBENTUK MINIATUR RUMAH ADAT PADA TEMA 7 UNTUK SISWA KELAS IV SDN 002 TEBING KABUPATEN KARIMUN. In *Jurnal Pendidikan MINDA* (Vol. 2, Issue 1).
- Mirawati, L. B., & Fabriya, R. A. V. (2022). Penerapan Media Flipbook untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa SD. *Jurnal Pemikiran Dan*

Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD), 10(1), 22–38.
<https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i1.19837>

Munsi, M. F. (2020). *Pembelajaran Teks Nonfiksi Menggunakan Media Flipbook Pada Siswa Sekolah Dasar*.

Nuryasana, E. (2020). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR STRATEGI BELAJAR MENGAJAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA*.

Prastyo, E. B., Naufal Islam, M., Alfyananda, D., & Putra, K. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Mobilitas Penduduk dan Ketenagakerjaan Berbasis STEM*. <https://doi.org/10.17977/um063v1i52021p533-541>

Puspitasari, K., Rohmah, M., & Afifah, S. (2023). *PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN IPS*. In *JECO : Journal of Economic Education and Eco-Technopreneurship* (Issue 2). Desember.

Putra, A. (2023). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PEMROGRAMAN BERBANTUAN SCRATCH PADA MATERI BANGUN DATAR DI SEKOLAH DASAR*.

Putri, A. A., & Sumardi. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook untuk Siswa SD* (Vol. 9, Issue 1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>

Putri, N. M. F. E. (n.d.). *Peran Guru dalam Teknologi dan Tantangan Perkembangan Pendidikan di Era Digital*.

Radja, M. (2023). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR PSERTA DIDIK BERBASIS VIDEO ANIMASI WHITEBOARD PADA MATERI ALAT-ALAT OPTIK DI SMA NEGERI 2 KUPANG TIMUR*. In *MAGNETON: Jurnal Inovasi Pembelajaran Fisika* (Vol. 1, Issue 1).

- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). *Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan*.
- Rahmawati, Y., & Suharyati, H. (2022). Peningkatan Literasi Digital Dalam Pembuatan Bahan Ajar Multimedia. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 977. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.2.977-984.2022>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Riyasni, S., Purnama Yani, I., Kemala Sari, W., Negeri Padang, U., Hamka, J., Tawar Bar, A., Padang Utara, K., & Padang, K. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Digital Fisika Berbasis Project Based Learning Terintegrasi Pendekatan STEM. *Journal on Education*, 06(01), 5849–5858.
- Rustamana, A. (2023). *PERAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH*. 1(7), 10–20. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Safitri, A., Nur Rusmiati, M., Fauziyyah, H., & Prihantini. (2022). *Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*.
- Salsabila, N. L., Patras, Y. E., & Lathifah, S. S. (2023). Pengembangan E-LKPD Berbasis Liveworksheet pada Tema 7 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*.
- Santi, L., Lubis, P. H. M., & Kesumawati, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Siklus Air Berbasis Flipbook Digital pada Kelas V Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.
- Sari, A. A. (2023). Multikulturalisme Digital: Mengeksplorasi Integrasi Teknologi dalam Pengajaran Sekolah Dasar di Abad 21. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2), 7. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i2.168>

- Shawfani, A., & Thamrin. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Simulator Digital Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika (PRE) di SMKN 1 Padang*. <http://jteki.ppj.unp.ac.id>
- Wahyudi, A. (2022). *PENTINGNYA PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN IPS*.
- Widya, Zaturrahmi, Z., Muliani, D. E., Indrawati, E. S., Yusmanila, Y., & Nurpatri, Y. (2021). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Kvssoft Flipbook dan Web Anyflip di SMP Negeri 41 Padang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(3), 183–189. <https://doi.org/10.36341/jpm.v4i3.1865>